



DRAGON

THE BRUCE LEE STORY

SEGA
MEGA DRIVE

INSTRUCTION
MANUAL

Virgin

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU VOTRE ENFANT.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENT AUX POSSESEURS DE TELEVISION A GRAND ECRAN.

Les images immobiles risquent de causer l'endommagement permanent du tube-image ou de marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Evitez l'usage répété ou prolongé de jeux vidéo sur des télévisions à écran géant.

AVERTISSEMENT

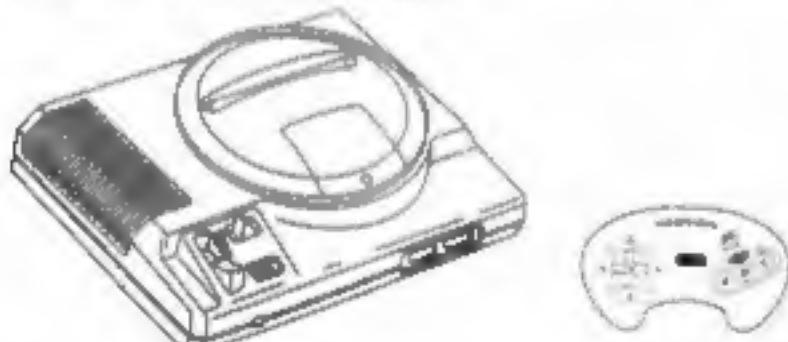
VIRGIN INTERACTIVE (EUROPE) LTD se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis.

VIRGIN INTERACTIVE (EUROPE) LTD ne fait aucune garantie expresse ou implicite concernant ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande ou son adoption à un usage particulier.

C'EST PARTI !

1. Lancez votre Sega MegaDrive comme indiqué dans le manuel d'instructions. Branchez le contrôleur 1. Si il y a deux joueurs, branchez également le contrôleur 2. Si vous souhaitez ajouter un troisième joueur, vous devez connecter un (Sega Multi-Tap) à votre MegaDrive. Pour de plus amples informations sur la connexion du (Multi-Tap), consultez le manuel d'instructions fourni avec celui-ci.
2. Assurez-vous que l'appareil est hors tension (OFF). Insérez la cartouche Dragon dans votre MegaDrive, la face portant l'étiquette tournée vers vous, et enfoncez-la complètement.
3. Mettez l'appareil sous tension (ON). L'écran Sega s'allume quelques instants plus tard. Lorsque l'écran du titre Dragon s'affiche, vous pouvez commencer à jouer!

ATTENTION : Si l'écran Sega ne s'allume pas, mettez l'appareil hors tension (OFF). Assurez-vous que votre MegaDrive est correctement lancée et que la cartouche Dragon est parfaitement insérée. Remettez alors l'appareil sous tension (ON). Assurez-vous toujours que l'appareil est hors tension (OFF) avant d'insérer ou de retirer la cartouche Dragon.



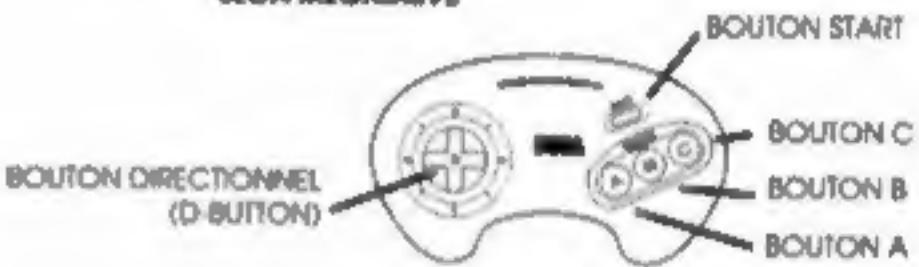
MEGADRIVE ET CONTROLEUR SEGA

POUR JOUER À DRAGON

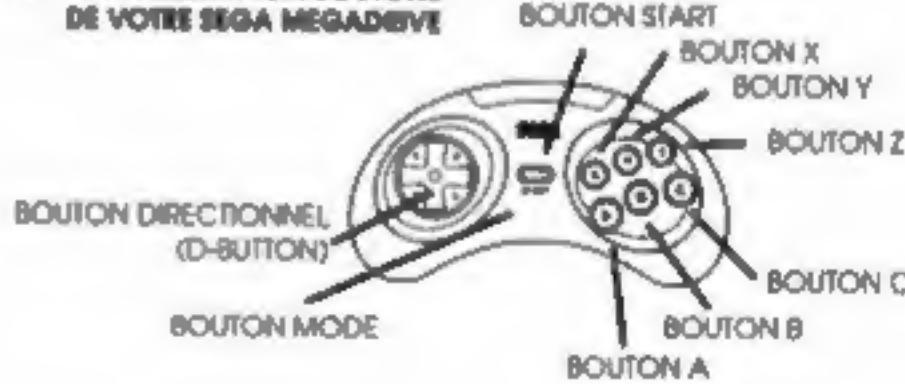
PRENEZ LES COMMANDES !

Avant de commencer à jouer, prenez le temps de vous familiariser avec les mouvements et les fonctions du contrôleur (Fig. 2) ou du contrôleur à six boutons.

CONTROLEUR DE VOTRE
SEGA MEGADRIVE



LE CONTROLEUR À SIX BOUTONS
DE VOTRE SEGA MEGADRIVE



L'ÉCRAN DE TITRE

Après l'écran Sega et le générique, l'écran du titre de Dragon apparaît. Quelques instants plus tard, les dix meilleurs scores s'affichent, puis un diaporama vous présente la scène. Si vous ne souhaitez pas voir la démonstration de Dragon, appuyez sur l'un des boutons du contrôleur.

- Appuyez sur le bouton Start pour appeler l'écran (Game Select) (Sélection de jeu).



L'ÉCRAN DE SÉLECTION DE JEU

Maintenant, à vous de choisir comment vous allez jouer : tout seul, avec un ami dans une version grand combat de l'histoire de Bruce Lee ou, à deux ou trois joueurs, dans un combat classique entre personnages de Bruce Lee. Quatre options vous sont présentées. L'option choisie ou l'option de remplacement est signalée par un petit Yin-Yang tournant. Toutes les options se choisissent comme suit :

- Utilisez le bouton directionnel pour déplacer le Yin-Yang d'une option à l'autre.
- Pour choisir une option, appuyez sur n'importe quel bouton (même le bouton Start).
- Pour modifier l'option indiquée, appuyez sur les flèches gauche ou droite du bouton directionnel.

OPTION HISTOIRE POUR UN SEUL JOUEUR Choisissez cette option pour affronter des adversaires commandés par la MegaDrive dans un combat progressif suivant l'histoire du film.

OPTION HISTOIRE POUR DEUX JOUEURS Choisissez cette option pour mener le combat opposant deux personnages Bruce Lee (commandés par un ami et vous-même) à un adversaire commandé par la MegaDrive.

OPTION COMBAT CLASSIQUE POUR UN SEUL JOUEUR

Sur une scène de votre choix, jouez contre un autre Bruce Lee commandé par MegaDrive. En choisissant cette option, vous appelez l'écran Combat classique (voir cette section, page 13).

OPTION COMBAT CLASSIQUE POUR DEUX JOUEURS

Avec un ami, vous commandez deux personnages de Bruce Lee qui s'affronteront jusqu'au bout. En choisissant cette option, vous appelez l'écran Combat classique (voir cette section, page 13).

OPTION COMBAT CLASSIQUE À DEUX CONTRE LA MEGADRIVE

Trois personnages de Bruce Lee combattent pour la gloire contre la MegaDrive, qui contrôle un troisième joueur. En choisissant cette option, vous appelez l'écran Combat classique (voir cette section, page 13).

OPTION COMBAT CLASSIQUE POUR TROIS JOUEURS

Si vous connectez un Multi-Tap à votre Mega Drive, vous pouvez ajouter un troisième joueur. En choisissant cette option, vous appelez l'écran Combat classique (voir cette section, page 13).

LES MEILLEURS SCORES

Vous permet de voir affichés les noms des dix meilleurs joueurs de la journée. Pour conserver cette liste, vous ne devez pas mettre l'appareil hors tension (OFF) : mais vous pouvez le laisser sous tension et appuyer sur Reset.

OPTIONS

Appelez l'écran (Options).

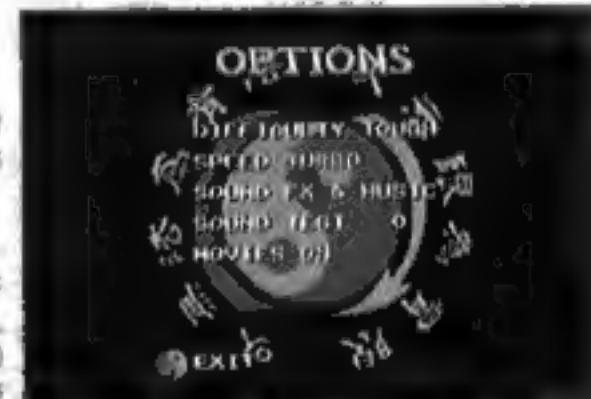
L'ÉCRAN D'OPTIONS

L'ÉCRAN OPTIONS

Vous permet d'adapter l'environnement du jeu à votre gré. Cet écran vous propose six nouvelles options :

DIFFICULTÉ NOUVELLE

Qu'choisissez parmi les options (PIECE OF CAKE) (Du gâteau !), (EASY) (Facile), (TOUGH) (Coté) ou (ARCADE) (Champion) le niveau des adversaires auxquels s'opposera Bruce Lee. Cette option permet également de déterminer le nombre de scènes que vous pourrez jouer dans une histoire (voir cette section, page 18).



VITESSE NORMALE Ou choisissez parmi les options (TURBO) (Turbo) ou si vous êtes très fort, (MANIC) (Maniaque).

EFFETS SONORES ET MUSIQUE Ou, peut-être, l'un des deux seulement pour accompagner le jeu ? Vous pouvez même jouer en silence (choisissez (OFF)).

TEST SON Vous permet d'écouter toutes les musiques et tous les effets sonores de Dragon (ils sont numérotés). Choisissez les musiques et les effets sonores exactement comme vous choisissez une option.

• Pour entendre la musique ou les effets sonores choisis, appuyez sur n'importe quel bouton (sauf sur le bouton directionnel).

ANIMATION (ON)OU (OFF), si vous ne souhaitez pas voir la brève séquence animée qui précède chacun des niveaux.

SORTIR Vous permet de revenir à l'écran (Game Select) (Sélection du jeu).

L'écran Combat classique
Après avoir choisi le nombre des joueurs, vous voyez apparaître l'écran Combat classique. Pour commencer le jeu, choisissez une scène parmi les sept scènes possibles (voir la section Les scènes, page 18).

L'ÉCRAN DE COMBAT CLASSIQUE

Avant de commencer le combat, peut-être souhaiterez-vous utiliser les deux autres options de cet écran :

LES TROPHEES Combien de combats pour désigner le vainqueur ? à vous de choisir parmi 3, 4, 5 ou 6.

HANDICAP ZÉRO Ce handicap consiste à réduire de moitié l'énergie d'un joueur. Vous pouvez en affecter n'importe lequel des joueurs d'un combat classique... et même tous les trois au besoin. Pour chaque combat, le handicap par défaut est (NONE) (Zéro).



L'écran de combat classique

CE QUE VOUS VOYEZ PENDANT LE JEU

L'affichage à l'écran se modifie légèrement pour s'adapter au type de jeu que vous avez choisi.

OPTION HISTOIRE POUR DEUX JOUEURS

La situation du joueur n° 2 n'est jamais indiquée dans le mode Histoire pour un seul joueur.

• SCORE DU JOUEUR N°1
• ENERGIE DU JOUEUR N°1
• CHI DU JOUEUR N°1

• SCORE DU JOUEUR N°2
• ENERGIE DU JOUEUR N°2
• CHI DU JOUEUR N°2



COMBAT CLASSIQUE POUR TROIS JOUEURS

La situation du joueur n° 3 n'est jamais indiquée dans les modes Combat classique pour un seul joueur ou Combat classique pour deux joueurs.

• SCORE DU JOUEUR N°3
• ENERGIE DU JOUEUR N°3
• CHI DU JOUEUR N°3

• SCORE DU JOUEUR N°1
• ENERGIE DU JOUEUR N°1
• CHI DU JOUEUR N°1



SCORE Vous gagnez des points à chaque attaque victorieuse, mais vous n'obtiendrez des points de bonus que pour un combat exemplaire (si vous gagnez un combat sans avoir été touché, par exemple). Vous gagnez un bonus supplémentaire lorsque le combat de Bruce Lee est d'une qualité exceptionnelle.

ÉNERGIE Chaque fois que vous êtes touché, vous perdez de l'énergie. Certaines attaques vous prendront plus d'énergie que d'autres. L'énergie ne se récupère pas ; pour retrouver toute votre énergie, il faut que votre Chi atteigne son maximum.

CHI C'est la force intérieure, la force mystique de Bruce Lee. Si vous l'accroissez, deux nouveaux modes de combat s'offrent à vous : Fighter et Nunchaku (voir Contrôle de Bruce Lee). Vous faites monter le Chi-mètre à chaque bon coup, mais il redescend chaque fois qu'une attaque échoue (vous le perdez dans tous les modes, mais vous ne pouvez le gagner qu'en faisant une attaque victorieuse en mode Mantis). Ne perdez donc pas de temps à faire l'intéressant, passez à l'action ! Certaines actions vous permettent également de faire monter votre Chi, par exemple frapper l'adversaire avant d'être touché ou gagner un Yin-Yang en cours de combat.

UN YIN-YANG



MIROIRS Leur nombre indique le nombre de chances dont vous disposez. Chaque défaite vous fait perdre un miroir. Et quand vous avez perdu tous les miroirs, eh bien... Eh bien, mieux vaut tout faire pour gagner, non ? Les miroirs n'apparaissent qu'à la fin de chaque combat, que Bruce Lee ait gagné ou qu'il se soit fait battre.

CONTROLE DE BRUCE LEE

Bruce Lee dispose de trois modes d'attaque ((Mantis), (Fighter) et (Nunchaku)), qui sont fonction de la quantité de Chi obtenue. Les scores affichés sur le Chi-mètre précisent si les modes Fighter et Nunchaku sont accessibles.



MODE FIGHTER MODE NUNCHAK

Les modes (Fighter) et (Nunchaku) nécessitent beaucoup de Chi : ne soyez donc pas étonné si Bruce Lee revient automatiquement au mode (Mantis) lorsque le Chi a trop baissé. Rappelez-vous que s'il perd l'option du mode Nunchaku, il possède toujours une quantité suffisante de Chi pour continuer en mode Fighter !

MODE MANTIS

Le combat classique est l'option qui permet de faire le plus de mouvements différents, mais vous n'y récupérez votre énergie que lentement. Les mouvements qui suivent ne sont possibles que si Bruce Lee fait face à un adversaire qui se trouve à sa droite.

MOUVEMENTS DE BASE Si vous utilisez un contrôleur standard (à trois boutons), le bouton Start sert à passer d'un grand coup de poing à un grand coup de pied et vice versa.

MARCHER

• Pour éviter les adversaires ou vous en approcher, appuyez sur les flèches gauche ou droite du bouton directionnel.

SAUTER

Vous pouvez sauter en l'air, vers l'adversaire ou en arrière. Cela vous permet par exemple d'éviter des coups bas ou de vous sortir d'un coin.

• Pour sauter en l'air, appuyez sur la flèche haut du bouton directionnel.

• Pour sauter vers l'adversaire ou en arrière, appuyez sur les flèches haut et droite ou gauche du bouton directionnel.

COUP DE PIED RAPIDE

Plus rapide (mais moins fort) qu'un grand coup de pied.

• Pour donner un coup de pied rapide, appuyez sur le bouton A.
Si vous avez un contrôleur à six boutons :

• Pour donner un coup de pied rapide, appuyez sur le bouton A.

COUP DE POING RAPIDE

C'est le mouvement le plus rapide, mais aussi le plus faible.

• Pour donner un coup de poing rapide, appuyez sur le bouton B.
Si vous avez un contrôleur à six boutons :

• Pour donner un coup de poing rapide, appuyez sur le bouton X.

GRAND COUP DE POING

Il est plus lent qu'un coup de poing rapide, mais deux fois plus puissant.

• Pour sélectionner le grand coup de poing, appuyez sur le bouton Start.
• Pour donner le coup, appuyez sur le bouton C.

Si vous avez un contrôleur à six boutons :

• Pour donner un grand coup de poing, appuyez sur le bouton Y.

GRAND COUP DE PIED Il est plus lent qu'un coup de pied rapide : il laisse donc une plus grande marge de manœuvre à Bruce Lee.

- Pour choisir le grand coup de pied, appuyez sur le bouton Start.
- Pour donner le coup, appuyez sur le bouton C. Si vous avez un contrôleur à six boutons :
- Pour donner un grand coup de pied, appuyez sur le bouton B.

ATTAQUE EN COMBAT RAPROCHÉ

Ces coups ne peuvent être donnés que si Bruce Lee se trouve tout près de son adversaire.

COUP DE GENOU

Dans l'estomac de l'adversaire.

- Pour donner un coup de genou, appuyez sur le bouton de coup de pied rapide.

COUP DE PIED DANS LE TIBIA Bruce Lee ne fait ce mouvement que lorsque son adversaire est accroupi. Très bon coup, car l'adversaire n'a aucun moyen de se défendre.

- Pour donner un coup de pied dans le tibia, appuyez sur le bouton de coup de pied rapide.

ENVOIER AU TAPIS Ce coup est difficile à exécuter, mais c'est le plus puissant (avec le coup latéral).

- Pour envoyer l'adversaire au tapis, activez le bouton directionnel de maniès à vous éloigner de l'adversaire et, en maintenant la flèche correspondante enfoncée, appuyez sur le bouton de coup de poing rapide.

COUP DE PIED HAUT C'est la meilleure défense contre un coup à la volée ou un coup de machette.

- Pour donner un coup de pied haut, appuyez sur le bouton de grand coup de pied.



PIÉTINGNEMENT DE L'ADVERSAIRE Ce coup est difficile à réaliser (il faut que l'adversaire soit à terre), mais c'est l'un de ceux qui rapportent le plus de points.

- Pour piétingner l'adversaire, appuyez les flèches du bouton directionnel (vers le haut, vers le bas et vers l'adversaire ou vers le haut et pour s'éloigner de l'adversaire) puis, lorsque Bruce Lee est au sommet d'un saut et au-dessus de la poitrine de son adversaire, appuyez sur la flèche bas du bouton directionnel.

ATTAQUES DE PROXIMITÉ

Elles ne sont possibles que lorsque Bruce Lee est proche de son adversaire.

COUP D'AVANT-BRAS

Deux coups de poing suivis d'un coup d'avant-bras.

- Pour donner ce coup, appuyez trois fois sur le bouton de coup de poing rapide (en relâchant immédiatement) ou deux fois sur le bouton de grand coup de poing (idem).

COUP DE POING BAS

Il en existe deux variantes : coup de poing bas rapide et grand coup de poing bas. Ces deux coups sont difficiles à parer. Pour obtenir un effet optimal, enchaînez un coup de poing bas rapide et un grand coup de poing bas.

- Pour donner l'un de ces deux coups, appuyez sur la flèche bas du bouton directionnel et maintenez-la enfoncée, puis appuyez sur les boutons de coup de poing rapide ou de grand coup de poing.

COUP DE PIED BAS RAPIDE

C'est une bonne attaque, courte et précise. La seule vraie manière de se défendre contre un coup de pied bas consiste à s'éloigner de l'adversaire par un saut.

- Pour donner ce coup, appuyez sur la flèche bas du bouton directionnel et sur le bouton de coup de pied rapide.



GRAND COUP DE PIED BAS

Plus proche du coup de pied balayé que le coup de pied bas rapide et encore plus efficace combiné avec celui-ci.

- Pour donner ce coup, appuyez sur la flèche bas du bouton directionnel et maintenez-la enfoncée, puis appuyez sur le bouton de grand coup de pied.

ATTAQUE À DISTANCE MOYENNE

Elles sont utiles lorsque l'adversaire est à portée de vos coups.

COUP DE PIED À 180 DEGRÉS

Il s'agit de deux coups de pied rapides successifs. Le deuxième, qui est le coup à 180 degrés proprement dit, est le coup le plus puissant (avec l'envol au tapis).

- Pour donner ce coup, appuyez deux fois sur le bouton de grand coup de pied.

COUP DE PIED RENVERSÉ

Ce coup est très utile si Bruce Lee a le dos tourné et que son adversaire foncera sur lui (surtout s'il y a deux adversaires).

- Pour donner ce coup, appuyez sur la flèche du bouton directionnel correspondant à la direction opposée à celle où se trouve l'adversaire, puis appuyez deux fois sur le bouton de grand coup de pied.

COUP DE PIED EN GRAND ÉCART Bruce Lee ne peut donner ce coup que s'il est entouré par deux adversaires.

- Pour donner ce coup, appuyez sur le bouton de grand coup de pied.

SAUT ET COUP DE PIED Il ne permet pas de frapper aussi loin que le coup de pied à la volée, mais il possède la même puissance.

- Pour donner ce coup, appuyez sur la flèche haut du bouton directionnel, puis, quand Bruce Lee est en l'air, appuyez sur les boutons de coup de pied rapide ou de grand coup de pied.

COUP DE NACHEZZE C'est l'un des coups les plus puissants.

- Pour donner ce coup, appuyez sur la flèche haut du bouton directionnel, puis, quand Bruce Lee est en l'air, appuyez sur les boutons de coup de poing rapide ou de grand coup de poing.

ATTAKUES À GRANDE DISTANCE

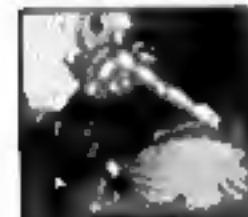
Certaines de ces coups permettent à Bruce Lee de traverser l'écran d'un seul !

SALTO ET COUP DE PIED Bonne attaque de distance, mais Bruce Lee reste vulnérable.

- Pour donner ce coup, appuyez sur la flèche bas du bouton directionnel en vous rapprochant de l'adversaire pour effectuer un saut, puis appuyez rapidement sur le bouton de grand coup de pied. (Si vous jouez sur un contrôleur à trois boutons, ce coup ne sera pas disponible si vous avez sélectionné le grand coup de poing.)

COUP DE PIED À LA VOLÉE Peut se faire en direction de l'adversaire ou en s'éloignant de lui.

- Appuyez sur la flèche haut du bouton directionnel en vous rapprochant ou vous éloignant de l'adversaire, puis, quand Bruce se trouve en l'air, appuyez sur les boutons de coup de pied rapide ou de grand coup de pied.



COUP DE NACHEZZE À LA VOLÉE C'est une version perfectionnée du coup de machette.

- Pour donner ce coup, appuyez sur la flèche haut du bouton directionnel en vous rapprochant de l'adversaire, puis, quand Bruce Lee se trouve en l'air, appuyez sur les boutons de coup de poing rapide ou de grand coup de poing.

DÉFENSE

BLOCAGE HAUT

C'est le mouvement idéal pour parer les attaques hautes quand Bruce Lee est debout.

- Pour bloquer un mouvement d'attaque, utilisez le bouton directionnel pour vous éloigner de l'adversaire. Bruce ne peut exécuter ce mouvement que si un adversaire se trouve tout près de lui.

S'ACCROUPIR C'est une position utile pour parer les attaques hautes.

- Pour vous accroupir, appuyez sur la flèche bas du bouton directionnel.

BLOCAGE ACCROUPI Utile pour parer les attaques basses.

- Pour prendre cette position, utilisez le bouton directionnel (flèche bas et éloignement).

SALTOS Il vous sert à vous rapprocher de l'adversaire ou à vous éloigner de lui. C'est le meilleur moyen de se rétracter devant les attaques basses.

- Pour effectuer ces mouvements, appuyez sur le bouton directionnel (flèches bas et gauche ou droite).

RANIMER BRUCE LEE Des coups répétés de ses adversaires peuvent assommer Bruce Lee ou l'immobiliser à terre.

- Pour ranimer Bruce Lee, appuyez plusieurs fois sur n'importe quel bouton (sauf le bouton directionnel et le bouton de grand coup de poing).

COUP DE PIED DE REPRISE N'est utilisable que lorsque Bruce Lee a été immobilisé à terre.

- Pour remettre Bruce Lee sur pied, appuyez plusieurs fois de suite sur le bouton de grand coup de pied.

BLOQUER UN ENVOI AU TAPIS Si vous êtes rapide, cette manœuvre vous permet, dans chacun des trois modes, de bloquer l'adversaire qui essaie de vous envoyer au tapis.

- Pour faire cette manœuvre, appuyez sur le bouton directionnel pour vous éloigner de l'adversaire et appuyez en même temps sur le bouton de coup de poing rapide.

MODE FIGHTER (COMBATTANT)

Lorsque le Chi de Bruce Lee atteint un certain niveau, vous pouvez accéder au mode Fighter, qui est le mode d'attaque le plus rapide. Dans ce mode, vous ne

possédez plus aucune défense, mais vous disposez de deux mouvements supplémentaires. Bruce Lee ne peut plus envoyer son adversaire au tapis ou le piétonner, ni même bloquer les attaques, mais il a toujours la faculté d'envoyer au tapis en retour. N'oubliez pas que le mode Fighter requiert un bon niveau de Chi ! Si le Chi est insuffisant pour rester en mode Fighter, Bruce Lee repasse automatiquement en mode Mantis.

POUR PASSER EN MODE FIGHTER

- Appuyez sur le bouton Start et, en le maintenant enfoncé, appuyez sur la flèche gauche du bouton directionnel. Si vous avez un contrôleur à six boutons :
- Appuyez sur le bouton Mode puis sur le bouton Y.

POUR PASSER EN MODE MANTIS

- Appuyez sur le bouton Start puis sur la flèche bas du bouton directionnel. Si vous avez un contrôleur à six boutons :
- Appuyez sur le bouton Mode puis sur le bouton X.

COUP DE POING ULTRA-RAPIDE

C'est un mouvement d'attaque rapprochée. Si vous arrivez à appuyer assez vite sur le bouton de coup de poing, Bruce Lee va vous administrer une volée de coups de poing, après le troisième coup de poing, les suivants sont ultra-rapides (jusqu'à ce que vous relâchez le bouton de coup de poing).

- Pour donner un coup de poing ultra-rapide, appuyez plusieurs fois de suite sur les boutons de coup de poing rapide ou de grand coup de poing, le plus vite possible.

COUP DE PIED ULTRA-RAPIDE

C'est un mouvement d'attaque de moyenne distance, semblable au coup de poing ultra-rapide mais avec une puissance beaucoup plus grande.

- Pour donner un coup de pied ultra-rapide, appuyez plusieurs fois de suite sur les boutons de coup de pied rapide ou de grand coup de pied, le plus vite possible.

SAUT PÉRILLEUX

Cette variante spéciale du saut de mode Mantis permet à Bruce Lee de traverser tout l'écran d'un saut !

- Pour effectuer un saut avec vrille, appuyez sur la flèche haut du bouton directionnel en vous rapprochant ou vous éloignant éventuellement de l'adversaire.

SAUT ET COUP DE PIED ULTRA-RAPIDE

C'est un mouvement d'attaque rapide de moyenne distance.

- Pour donner ce coup, appuyez sur la flèche haut du bouton directionnel, puis, quand Bruce Lee se trouve en l'air, sur le bouton de grand coup de pied.



COUP DE PIED À LA VOLÉE ULTRA-RAPIDE

C'est un mouvement d'attaque rapide, à très grande distance... Pour tout vous dire, c'est le plus puissant du mode Fighter.

- Pour donner ce coup, appuyez sur la flèche haut du bouton directionnel en vous rapprochant de l'adversaire, puis, quand Bruce Lee se trouve en l'air, appuyez sur le bouton de grand coup de pied.

MODE NUNCHAKU

Si le Chi de Bruce Lee atteint un niveau suffisant, vous pouvez passer en mode Nunchaku : vous y disposez d'un rayon d'action accru (mais le nombre des mouvements possibles est plus limité). Bruce Lee ne peut plus donner de coups de poing ni de coups de pied, mais, bien utilisée, le nunchaku est une arme mortelle ! N'oubliez pas que l'utilisation du nunchaku est consommatrice de Chi (mais vous pouvez faire remonter le Chi : voir Jongler, page 18). Si le niveau de Chi devient insuffisant pour rester en mode Nunchaku, Bruce Lee repasse automatiquement en mode Mantis. Il est évidemment toujours possible de choisir le mode Fighter.

Vous ne pouvez pas répéter plusieurs fois le même mouvement Nunchaku si Bruce Lee est immobile. La méthode la plus efficace consiste à faire alterner les différents mouvements de Nunchaku.

POUR PASSER EN MODE NUNCHAKU

- Appuyez sur le bouton Start et, en le maintenant enfoncé, appuyez sur la flèche haut du bouton directionnel.
- Si vous avez un contrôleur à six boutons :
- Appuyez sur le bouton Mode puis sur le bouton Z.

POUR PASSER EN MODE MANTIS

- Appuyez sur le bouton Start puis sur la flèche bas du bouton directionnel.
- Si vous avez un contrôleur à six boutons :
- Appuyez sur le bouton Mode puis sur le bouton X.

POIGNARD Il s'agit d'un mode d'attaque rapprochée.

- Pour exécuter ce mouvement d'attaque, appuyez sur le bouton de grand coup de pied.

ATTAQUE LATÉRALE Elle est plus lente que l'attaque poignard, mais son rayon d'action est supérieur. Ce mouvement est particulièrement indiqué lorsque votre adversaire est accroupi.

- Pour exécuter ce mouvement d'attaque, appuyez sur le bouton de coup de pied rapide.

MANIEMENT DU NUNCHAKU

Permet d'accumuler lentement du Chi en faisant passer le nunchaku d'une main à l'autre.

- Pour manier le nunchaku, appuyez sur l'un des boutons de coup de poing.

STRANGULATION Bruce Lee s'assure sur son adversaire et essaie de l'étrangler avec la chaîne du nunchaku. N'oubliez pas qu'il doit d'abord s'approcher de l'adversaire pour pouvoir exécuter cette action.

- Pour étrangler l'adversaire, approchez-vous de lui en appuyant sur le bouton directionnel tout pressant le bouton de coup de poing rapide.

NE LACHEZ PAS !

• Pour interrompre momentanément le jeu, appuyez simultanément sur le bouton Start et sur les boutons A, B et C.

• Pour reprendre le jeu après interruption, répétez cette commande.

• Si vous souhaitez quitter le jeu et retourner à l'écran de titre, enfoncez simultanément (pendant deux secondes environ) le bouton Start et les boutons A, B et C.

Si vous avez un contrôleur à six boutons :

• Pour interrompre momentanément le jeu, appuyez sur le bouton Start.

• Pour reprendre le jeu après interruption, répétez cette commande.

• Si vous souhaitez quitter le jeu et retourner à l'écran de titre, appuyez sur le bouton Start et maintenez-le enfoncé pendant deux secondes environ.

LES SCÈNES

Suivant la scène, Bruce Lee aura à affronter un ou deux adversaires en même temps. C'est le niveau de difficulté choisi à l'écran d'options qui

détermine le nombre de scènes successives du jeu. Si vous choisissez "Du gâteau !", vous ne pouvez pas dépasser la scène 4. En choisissant "Facile", vous pouvez aller jusqu'à la scène 7. Seuls les degrés de difficulté commençant à l'option "Moyenne" vous permettent d'affronter le Fantôme.

SCÈNE 1 : HONG KONG Le festival de danse de la Lanterne bat son plein, et les moins cherchent la bagarre. Gare à la chaîne du marin !

UN MARIN



SCÈNE 2 : LA CUISINE DE GLASSIG YANG

Avec vue sur une cité. Gare aux couteaux du cuisinier !

UN CUISINIER



SCÈNE 3 : SEATTLE Le gymnase de l'université est l'endroit choisi par Bruce Lee pour s'attaquer à Scott. Attention à son coup de pied spécial en ville, à son coup de pied à l'épaule et à sa variante inédite de la manœuvre Heimlich.

SCOTT



SCÈNE 4 : OAKLAND ■ Le gymnase George Wu est le lieu de la première rencontre de Bruce Lee avec Johnny Sun... et c'est là qu'il s'est fait briser le dos. à vous d'éviter les coups fataux de Johnny Sun et changer, une fois pour toutes, le cours de l'histoire !

JOHNNY SUN



SCÈNE 5 : HONG KONG Le plateau de tournage du film Golden Harvest. Les femmes acrobates brandissent des bâtons qui serviront ■ battre les opposants et ■ sauter à la perche.

UNE ACROBATE



SCENE 6 : BRUCE'S WOODON Scott est de retour à l'école de Bruce Lee, où il a enseigné le Jeet Koon Du, art martial dont il a fait sa spécialité. Parmi ses élèves figurait... Steve McQueen !

SCENE 7 : LE STADE DE LONG BEACH Un combat inhabituel. Bruce Lee doit à nouveau vaincre Johnny Sun, mais il ne dispose que de 60 secondes !

SCENE 8 : EN THAILANDE La glacière du Big Boss, le premier film de Bruce Lee. Luke, le frère de Johnny Sun, est venu prendre sa revanche. Gare à son coup de pied balayé et à son coup de pied à la volée.



LUKE SUN

SCENE 9 : HONG KONG Le plateau du film Le Dragon Gare aux griffes d'acier de Claw Man, méllez-vous des fumées qu'il exhale pour éblouir ses adversaires. Et ne vous laissez pas impressionner par les arts qu'il se donne !



CLAW MAN

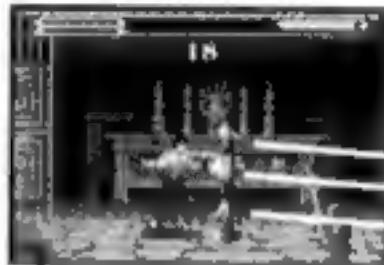
SCENE 10 : LE CHIETIERE Où rôde le fantôme armé du fatal Kwandon...



LE FANTOME

LA COURSE AUX BONUS

C'est la manière la plus rapide, et également la plus excitante, de faire monter le Chi et les points. Attaquez Pete le Mânesquin et marquez des points en lui frappant les jambières ! Il ne reste qu'à passer entre les bâtons. Attention, plus vous lui frappez les jambières, et plus vite le bâton tournera. Il plus vite ça tournera, plus vite votre Chi augmentera.



100 POINTS
500 POINTS
1000 POINTS

(Vous ne pouvez jouer la manche des bonus qu'en mode Mantis ; les autres modes ne sont pas disponibles ici.)

CONSEILS DE JEU

- Le nunchaku connaît des limites, mais c'est la seule arme efficace contre le fantôme. Apprenez à le manier, et faites-en bon usage !
- Bruce Lee résiste mieux aux blessures en mode Mantis ; il se fait plus facilement assommer dans les modes Fightet et nunchaku.
- Si Bruce Lee et son adversaire sautent l'un vers l'autre, attendez le plus longtemps possible avant d'appuyer sur le bouton de coup de pied, afin d'accroître vos chances de réussir cette attaque.
- Le coup de machette et le coup de pied à la volée sont les meilleures attaques contre un adversaire armé du nunchaku. Il faut être un peu exercé pour effectuer ces mouvements correctement, mais cela en vaut la peine.
- Essayez d'utiliser le plus grand nombre possible de coups différents. Plus vous variez vos attaques, plus votre adversaire est pris au dépourvu.
- Apprenez tous les mouvements (et évaluez leur portée) en simulant la présence d'un adversaire en chair et en os... Mais mieux vaut en rester aux simulations !
- Pendant le combat, gardez l'œil sur les Yin-Yang. Si vous les prenez le premier, c'est vous qui pourrez améliorer votre Chi.

This game is licensed by **Sega Enterprises, Ltd.**
for play on the **SEGA MEGA DRIVE SYSTEM**.

Patents: U.S. Nos. 4,442,480/4,454,594/4,463,076/4,
1,26,556; Europe No. 80244; Canada No.
1,183,276/1,062,351; Hong Kong No. 89-4302;
Germany No. 2,609,826; Singapore No. 86-155;
U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029;
Japan Nos. 1,632,395/82-205605 (Pending).

Dragon: The Bruce Lee Story
TM & © 1993 Universal City Studios, Inc. All rights reserved.
Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc. © 1994 Virgin Interactive Entertainment
(Europe) Ltd. All Rights Reserved.

Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
"SEGA" and "SEGA DRIVE" are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD.,
338a Ladbroke Grove, London W10 5AB